

GUÍA DE PROCEDIMIENTOS DE INFRACCIONES DE MAGIC

Efectivas desde el 12 de julio de 2019

INTRODUCCIÓN

La Guía de procedimientos de infracciones de Magic da a los jueces las penalizaciones y procedimientos adecuados para manejar violaciones de reglas que ocurren durante un torneo realizado a Nivel de Imposición de Reglas (NIR) Competitivo o Profesional, así como la filosofía que respalda su implementación. Existe para proteger a los jugadores de potenciales abusos y para proteger la integridad del mismo torneo. Las violaciones de reglas normalmente requieren de una penalización o no se puede hacer que se cumplan. Los torneos organizados a NIR Normal usan el documento Juzgando en NIR Normal.

MARCO DE ESTE DOCUMENTO

Este documento está dividido en dos grandes partes: Definiciones generales y filosofía (sección 1), e Infracciones (secciones 2 a 4). Las infracciones están desglosadas en categorías generales (como Errores de juego, Errores de torneo y Conducta antideportiva), y además en subcategorías para infracciones específicas.

Por favor ver las Reglas de Torneos de **Magic**, donde se encuentran más definiciones de los términos en este documento.

Este documento es publicado en varios idiomas. Si existe una diferencia entre la versión en inglés y la versión traducida de este documento, los participantes de torneos deben referirse a la versión en inglés para conciliar disputas concernientes a interpretaciones de la Guía de procedimientos de infracciones.

Este documento se actualiza periódicamente. Por favor obtén la versión más actualizada en:

<http://www.wizards.com/wpn/Events/Rules.aspx>.

CONTENIDO

Introduction	1
Framework of this Document	1
1. General Philosophy	3
1.1. Definition of Penalties.....	4
1.2. Applying Penalties	5
1.3. Randomizing a Library.....	5
1.4. Backing Up.....	6
1.5. Sets	6
2. Game Play Errors	8
2.1. Game Play Error — Missed Trigger	8
2.2. Game Play Error — Looking at Extra Cards	11
2.3. Game Play Error — Hidden Card Error.....	11
2.4. Game Play Error — Mulligan Procedure Error.....	13
2.5. Game Play Error — Game Rule Violation.....	14
2.6. Game Play Error — Failure to Maintain Game State.....	15
3. Tournament Errors	16
3.1. Tournament Error — Tardiness	16
3.2. Tournament Error — Outside Assistance	17
3.3. Tournament Error — Slow Play.....	18
3.4. Tournament Error — Decklist Problem	19
3.5. Tournament Error — Deck Problem.....	20
3.6. Tournament Error — Limited Procedure Violation	22
3.7. Tournament Error — Communication Policy Violation	22
3.8. Tournament Error — Marked Cards	23
3.9. Tournament Error — Insufficient Shuffling	24
4. Unsporting Conduct.....	25
4.1. Unsporting Conduct — Minor	25
4.2. Unsporting Conduct — Major	26
4.3. Unsporting Conduct — Improperly Determining a Winner.....	28
4.4. Unsporting Conduct — Bribery and Wagering.....	28
4.5. Unsporting Conduct — Aggressive Behavior.....	29
4.6. Unsporting Conduct — Theft of Tournament Material	29
4.7. Unsporting Conduct — Stalling.....	30
4.8. Unsporting Conduct — Cheating.....	30
Appendix A — Penalty Quick Reference.....	32
Appendix B — Changes from Previous Versions.....	34

1. FILOSOFÍA GENERAL

Los jueces deben ser árbitros neutrales y quienes hacen cumplir las políticas y reglas. Un juez no debería intervenir en un juego a menos que crea que ocurrió una violación de reglas, un jugador con una pregunta o preocupación solicita asistencia, o el juez desea evitar que una situación empeore. Los jueces no evitan que sucedan los errores de juego, sino que lidian con errores que ocurrieron, penalizan a aquellos que violan las reglas o políticas y promueven el juego limpio y la conducta deportiva con el ejemplo y la diplomacia. Los jueces pueden intervenir para prevenir o evitar errores que ocurran fuera del juego. Conocer la historia o la habilidad de un jugador no cambia la infracción, pero puede ser considerado durante una investigación.

El propósito de una penalización es educar al jugador para que no repita errores similares en el futuro. Esto se logra a través de la explicación de dónde fueron violadas las reglas o políticas y una penalización para reforzar la educación. Las penalizaciones también son una disuasión y educación para todos los otros jugadores en el evento y también sirven para llevar registro del comportamiento de un jugador en el tiempo.

Si una violación menor es corregida rápidamente por los jugadores y ambos están satisfecho, un juez no necesita intervenir. Si los jugadores están jugando de manera clara para ellos, pero que podría confundir a un observador externo, los jueces deberían solicitar a los jugadores que aclaren la situación, pero no asignar ninguna infracción o penalización. En ambas situaciones, el juez debe asegurarse que el juego progresa normalmente. Las violaciones más significativas se atienden primero identificando qué infracción se aplica y luego procediendo con las correspondientes instrucciones.

Sólo el Juez principal está autorizado a dar penalizaciones que se desvían de estos lineamientos. El Juez principal no puede desviarse de los procedimientos de esta guía salvo bajo circunstancias significativas y excepcionales, o una situación que no tiene una filosofía que se le aplique para usar de guía. Las circunstancias significativas y excepcionales son raras: se cae una mesa, un sobre contiene cartas de otra colección. El Nivel de imposición de reglas, la ronda del torneo, edad o experiencia del jugador, deseo de educar al jugador y nivel de certificación del juez NO son circunstancias excepcionales. Si un juez cree que sería adecuado desviarse, debe consultar con el Juez Principal.

Los jueces son humanos y cometen errores. Cuando un juez comete un error, debería reconocer su error, pedir disculpas a los jugadores y corregirlo si no es muy tarde. Si un miembro del staff del torneo da a un jugador información errónea que hace que cometa una infracción, el Juez principal está autorizado a bajar la penalización. Por ejemplo, un jugador pregunta a un juez si una carta es legal para un formato y se le responde que sí. Cuando el mazo de ese jugador se descubre que es ilegal por esa carta, el Juez principal aplica los procedimientos normales para corregir la lista de mazo, pero baja la penalización a una Advertencia por el error directo del juez. Si un jugador claramente actúa sobre información erróneamente provista por un juez durante el juego, el juez principal puede considerar una vuelta atrás hasta el punto de la acción tomada, incluso si la acción no llevó a una violación.

1.1. DEFINICIÓN DE PENALIZACIONES

Advertencia (Warning)

Las Advertencias se usan en situaciones de juego incorrecto cuando se necesita un poco de tiempo para implementar el procedimiento correctivo. El propósito de una Advertencia es alertar a los jueces y jugadores involucrados que ha ocurrido un problema y mantener un registro permanente de la infracción. Debería agregarse una extensión de tiempo si aplicarla toma más de un minuto.

Pérdida de juego (Game Loss)

Una Pérdida de juego termina el juego actual inmediatamente y el jugador que cometió la infracción se considera que perdió el juego a efectos de reportar la partida. El jugador que recibe la Pérdida de juego elige si jugar o robar en el siguiente juego de la partida, si corresponde. Si se otorga una Pérdida de juego antes de que comience la partida, ninguno de los jugadores involucrados en la partida puede usar el sideboard (si el torneo los incluye) para el primer juego que jueguen.

Las pérdidas de juego se aplican inmediatamente si el juego está en curso, si no se aplican al próximo juego del jugador, a menos que si indique lo contrario. Si un jugador fuera a recibir dos o más Pérdida de juegos (Game Loss) al mismo tiempo, solo recibe una. Si se asignan Pérdidas de juego simultáneas a cada jugador, se registran, pero no afectan la puntuación de la partida.

Pérdida de partida (Match Loss)

Una Pérdida de partida es una penalización severa que normalmente se asigna cuando la partida misma se encuentra comprometida.

Las Pérdidas de partida se aplican a la partida en la cual ocurrió la infracción a menos que la partida del ofensor ya hubiera terminado, en cuyo caso la penalización se aplicará en la próxima partida de ese jugador.

Descalificación (Disqualification)

Una descalificación se asigna a actividades que dañan la integridad del torneo como tal, o por una conducta antideportiva severa.

Quien recibe la descalificación no necesita ser un jugador en el torneo. Puede ser también un espectador. Si esto sucede, debe ser ingresado en el torneo en el Wizards Event Reporter ("WER") para que pueda ser descalificado y reportado a la DCI.

La descalificación puede ocurrir sin prueba de hecho siempre y cuando el Juez Principal determine que tiene suficiente información para creer que la integridad del torneo fue comprometida. Se recomienda que el informe del Juez Principal refleje este hecho.

Cuando se aplica esta penalización, el jugador pierde su partida actual y es retirado del torneo. Si un jugador ya recibió premios cuando es descalificado, ese jugador puede conservar esos premios, pero no recibe más premios que todavía pueda haber merecido. Un jugador que es descalificado de un torneo no recibe Puntos Planeswalker o Puntos Profesionales por ese torneo.

Cuando un jugador es descalificado durante un torneo, es removido del torneo y no ocupa un lugar en las posiciones. Esto significa que todos los jugadores en el torneo avanzan un lugar en las posiciones y reciben cualquier premio relativo a la nueva posición. Si la Descalificación ocurrió después de hacer un corte, ningún jugador avanza en lugar del jugador descalificado, aunque sí se mueven un puesto en las posiciones. Por ejemplo, si un jugador es descalificado durante los cuartos de final de un **Magic** Tabletop Mythic Qualifier, el anterior 9no puesto no avanza a la eliminación simple del Top 8, pero sí al 8vo puesto en las posiciones.

Se puede encontrar más información sobre el proceso de Descalificación en <http://blogs.magicjudges.org/o/disqualification-process/>.

1.2. APLICANDO PENALIZACIONES

Las penalizaciones son informadas con el torneo para que quede un registro permanente en la base de datos de penalizaciones de la DCI. Además, cualquier penalización de Pérdida de juego o mayor debería ser informada al Juez Principal, y se recomienda que sólo el Juez Principal asigne penalizaciones de este tipo (excepto las de Tardanza (3.1) o Error de lista de mazo (3.4)).

Estar anotado en el torneo no es un requisito para recibir una penalización. Aunque esta guía se refiere a jugadores, otras personas en el local, como espectadores, staff o jueces pueden ser inscriptos (y eliminados) del torneo para poder recibir una penalización. Las penalizaciones se asignan incluso si el jugador abandonó el torneo antes de que tuvieran efecto.

En cualquier momento que se aplica una penalización, el juez debe explicar la infracción, el procedimiento para corregir la situación y la penalización para todos los jugadores involucrados. Si el Juez Principal decide desviarse de la Guía de procedimientos de infracciones, se espera que explique la penalización normal y la razón para desviarse.

Algunas infracciones incluyen soluciones para manejar la ofensa más allá de la penalización básica. Estos procedimientos existen para proteger a los oficiales de acusaciones de favoritismo. Si un juez toma una decisión de reglas que es consistente con el texto citado, entonces las quejas de un jugador pasan de una acusación de favoritismo de parte del juez a una acusación de favoritismo contra la política. Las desviaciones de estos procedimientos pueden generar acusaciones contra el juez de parte de los jugadores involucrados, o de aquellos que escuchan sobre ella. Estos procedimientos no deberían tomar en consideración el juego que se está jugando, la situación actual en la que está el juego o quién se beneficia estratégicamente del procedimiento asociado con la penalización. Aunque es tentador intentar “arreglar” las situaciones de juego, el peligro de perder un detalle sutil o mostrar favoritismo hacia un jugador (aunque sea no intencional), lo convierte en una mala idea.

Si un error lleva a varias infracciones relacionadas, asigna solo la de penalización más severa.

1.3. ALEATORIZANDO UNA BIBLIOTECA

La solución para algunas infracciones en este documento incluye barajar la parte aleatoria de la biblioteca. Esto requiere primero determinar si alguna parte de la biblioteca no está aleatoria, por ejemplo por cartas manipuladas en la parte superior o inferior de la biblioteca, y separarlas. Verifica esto con ambos jugadores, verifica el cementerio, las zonas de exilio y campo de batalla

para ver si en algún lado hay cartas que manipulen la biblioteca, como Inspiración súbita o cartas con la mecánica de adivinar. Una vez que la biblioteca fue barajada, cualquier carta manipulada vuelve a su ubicación correcta.

Los barajados realizados por un juez como parte de una solución no se consideran barajados para propósito del juego.

1.4. VOLVER ATRÁS

Algunas infracciones de este documento permiten al juez considerar la posibilidad de volver atrás una jugada. Debido a la cantidad de información que puede ahora estar disponible a los jugadores y puede afectar su juego, volver atrás es una solución de último recurso, solo aplicada a situaciones donde dejar el juego en su estado actual es una solución sustancialmente peor. Volver atrás correctamente resultará en una situación donde la información ganada no hace diferencia y la línea de juego permanece igual (exceptuando el error, que fue corregido). Esto significa limitar situaciones de vuelta atrás con árboles de decisiones mínimos.

Solo el juez principal puede autorizar una vuelta atrás. En torneos grandes, puede elegir delegar esta responsabilidad en líderes de equipo.

Para volver atrás, cada acción individual desde el punto del error es revertida, comenzando con la más reciente y yendo hacia atrás. Cada acción debe ser revertida; ninguna parte de la secuencia debería ser omitida o reordenada. Si la identidad de una carta involucrada al volver atrás una acción es desconocida para uno de los jugadores (usualmente porque fue robada), se elige una carta al azar de los posibles candidatos. Las acciones que hicieron que un jugador conociera la identidad de cartas en una ubicación específica en la biblioteca son revertidas barajando esas cartas en la parte aleatoria de la biblioteca a menos que fueran luego robadas; las cartas devueltas a la biblioteca como parte de la vuelta atrás no deberían ser barajadas en ese momento si su identidad era conocida para solo un jugador.

Las vueltas atrás que involucran elementos aleatorios o desconocidos deberían ser tratadas con extremo cuidado, especialmente si eso causa o amenaza causar una situación en la cual un jugador termine con cartas distintas de las que debería una vez que haya robado correctamente esas cartas. Por ejemplo, regresar cartas a la biblioteca cuando un jugador tiene la habilidad de barajar su biblioteca no es algo que debería hacerse salvo en situaciones extremas.

Algunas soluciones indican que se puede realizar una simple vuelta atrás. Una simple vuelta atrás es volver atrás la última acción completa (o la que está actualmente en progreso) y se usa a veces para que otra parte de la solución propuesta sea más suave. Una simple vuelta atrás no debería involucrar elementos aleatorios.

1.5. GRUPOS

Algunas infracciones en este documento se refieren a “grupos” de cartas. Un grupo es un conjunto de cartas físicamente distinto definido por una regla de juego o efecto. Puede corresponderse con una zona específica, o representar una parte de una zona. Un grupo puede consistir en una única carta.

Las cartas se consideran parte de un grupo hasta que se unen a otro grupo. No hay un estado entre medio y cualquier carta que todavía no fue vista es parte del grupo anterior (a menos que el nuevo grupo es oculto).

2. ERRORES DE JUEGO (GAME PLAY ERRORS)

Los Errores de juego son ocasionados por un juego incorrecto o inadecuado de tal modo que resulta en una violación de las Reglas Completas de **Magic**. Muchas ofensas entran en esta categoría y sería imposible enumerarlas todas. La guía a continuación está designada para dar a los jueces un marco de trabajo para saber cómo manejar un Error de juego.

Se asume que la mayoría de las infracciones por Errores de juego fueron cometidas sin intención. Si el juez cree que el error fue intencional, debería considerar primero si ocurrió una infracción de Conducta antideportiva — Hacer trampa.

A excepción de No mantener el estado de juego, que nunca es aumentada, la tercera o subsiguiente penalización por ofensas de Error de juego en la misma categoría es aumentada a una Pérdida de juego. Para torneos de varios días, el aumento de penalización por reiteración para estas infracciones se reinicia cada día.

2.1. Error de juego — Disparo olvidado

Sin penalización

Definición

Una habilidad disparada se dispara, pero el jugador que controla la habilidad no demuestra conocimiento de la existencia del disparo en el primer momento en que habría afectado el juego visiblemente.

El punto en el cual el jugador necesita demostrar este conocimiento depende del impacto que el disparo tendría en el juego:

- **Una habilidad disparada que requiere que el controlador elija objetivos (distintos de 'oponente objetivo'), modos, y otras elecciones realizadas cuando la habilidad es puesta en la pila:** El controlador debe anunciar esas elecciones antes de pasar prioridad.
- **Una habilidad disparada que ocasiona un cambio en el estado visible del juego (incluyendo totales de vidas) o requiere una elección en resolución:** El controlador debe tomar la acción física apropiada o reconocer el disparo específico antes de realizar cualquier acción de juego (como lanzar un hechizo de conjuro o explícitamente tomar una acción en el siguiente paso o fase) que puede realizarse solo después de que la habilidad disparada debiera resolverse. Fíjate que pasar prioridad, lanzar un hechizo instantáneo o activar una habilidad no significa que la habilidad disparada fue olvidada, ya que todavía podría estar en la pila.
- **Una habilidad disparada que cambia las reglas del juego:** El controlador debe reconocer el disparo o detener a un oponente que intenta realizar una acción ilegal resultante.
- **Una habilidad disparada que afecta el estado de juego de manera no visible:** El controlador debe dar a conocer el cambio la primera vez que el cambio tenga un efecto en el estado de juego visible.

Una vez que cualquiera de las obligaciones mencionadas fueron cumplidas, otros problemas se tratan como Error de juego — Violación de regla de juego.

Las habilidades disparadas que no hacen más que crear habilidades disparadas retrasadas automáticamente se resuelven sin requerir un reconocimiento. El conocimiento del disparo retrasado resultante debe ser demostrado en el momento adecuado. Las habilidades disparadas que no hacen más que crear una o más copias de un hechizo o habilidad (como tormenta o cifrar) se resuelven automáticamente, pero se debe demostrar conocimiento de los objetos resultantes usando los mismos requisitos descriptos anteriormente (incluso aunque los objetos pueden no ser habilidades disparadas).

Las habilidades que tienen una acción seguida de “cuando lo hagas” en la misma habilidad se consideran comunicadas por el anuncio de la acción. Este es el caso más común para espolear y habilidades similares.

Si una habilidad disparada no tendría impacto en el juego, no es una infracción no demostrar conocimiento de ella. Por ejemplo, si el efecto de una habilidad disparada indica a su controlador que sacrifique una criatura, un jugador que no controla criaturas no necesita demostrar conocimiento de esa habilidad. Del mismo modo, un jugador que demuestra conocimiento de un disparo opcional sin un efecto visible se asume que realizó la elección afirmativa a menos que su oponente responda.

Los jueces no intervienen en una situación de disparo olvidado a menos que deseen asignar una Advertencia o tengan razones para sospechar que el controlador está intencionalmente olvidando sus habilidades disparadas.

Un jugador que controla a otro jugador es responsable por los disparos de ese jugador además de los propios.

Ejemplos

- A. El Caballero de la infamia (una criatura 2/1 con la habilidad de exaltado) ataca sola. Su controlador dice “Recibes dos”.
- B. Un jugador olvida remover el último contador de tiempo de un hechizo suspendido y luego roba una carta durante su paso de robar.
- C. Un jugador lanza Vándalo maniático, luego olvida su habilidad disparada no eligiendo un objetivo para ella. Lo nota solo después de lanzar otro hechizo.
- D. Un jugador olvida exiliar la ficha de Ángel creada por el Geist de San Traft al final del combate. Se percata del error cuando declara bloqueadores durante el próximo turno.

Filosofía

Las habilidades disparadas son comunes e invisibles, por lo que los jugadores no deberían ser penalizados severamente al olvidarse de una. Se espera que los jugadores recuerden sus propias habilidades disparadas; ignorar intencionalmente una puede ser Conducta antideportiva — Hacer trampa (a menos que la habilidad no fuera a tener impacto en el juego, tal como se describió antes). Incluso si hay un oponente involucrado en el anuncio o resolución de la habilidad, el controlador es el responsable de asegurarse que los oponentes realizan las elecciones apropiadas y realizan las acciones apropiadas. Los oponentes no tienen por qué señalar habilidades disparadas que no controlan, aunque pueden hacerlo si lo desean.

Se asume que las habilidades disparadas son recordadas hasta que se indique lo contrario, y el impacto en el estado de juego puede no ser inmediatamente aparente. El beneficio del oponente

está en no tener que señalar las habilidades disparadas, aunque esto no significa que él puede hacer que se olviden disparos. Si un oponente necesita información sobre el momento preciso de una habilidad disparada o necesita detalles sobre un objeto de juego que puede estar afectado por una habilidad disparada que se resolvió, ese jugador puede necesitar reconocer la existencia de esa habilidad antes que su controlador lo haga. Un jugador que realiza una jugada que podría o no ser legal dependiendo de si un disparo no comunicado del oponente fue recordado o no no ha cometido una infracción; su jugada o bien tiene éxito, confirmando que el disparo fue olvidado, o se la vuelve atrás.

Los jugadores no pueden hacer que las habilidades disparadas controladas por un oponente sean olvidadas realizando acciones de juego o de otra manera avanzando el juego prematuramente. Durante el turno de un oponente, su el controlador de un disparo demuestra conciencia de un disparo antes de tomar un rol activo (como tomar una acción o explícitamente pasar prioridad), el disparo fue recordado. Las reglas de Secuencia fuera de orden (RTM sección 4.3) también pueden aplicarse, especialmente si se vinculan con acciones u objetos que se están resolviendo en la pila en un orden inadecuado.

Solución adicional

Si la habilidad disparada es disparo de entra-al-campo-de-batalla de un aura que afecta solo al permanente encantado y causa un cambio visible a ese permanente, resuelve la habilidad de inmediato.

Si la habilidad disparada es una habilidad disparada retrasada que revierte un cambio de zona (incluyendo la creación de fichas) causada por el efecto que creó la habilidad disparada retrasada, el oponente elige si resolver la habilidad la próxima vez que un jugador fuera a recibir prioridad o cuando un jugador fuera a recibir prioridad al comienzo de la próxima fase. La nueva zona no necesita ser la misma de la cual la carta se movió originalmente.

Para todas las otras habilidades disparadas, si la habilidad fue olvidada antes de la fase actual en el turno anterior, indica a los jugadores que continúen jugando. Si la habilidad disparada creó un efecto cuya duración ya expiró, indica a los jugadores que continúen jugando.

Si la habilidad disparada no está contemplada por los párrafos anteriores, el oponente elige si la habilidad disparada es agregada a la pila o no. Si es agregada, se coloca en el lugar adecuado en la pila si es posible, o sino en el fondo de la pila. Ningún jugador puede tomar elecciones que involucren objetos que no hubieran sido elecciones legales cuando la habilidad se debería haber disparado. Por ejemplo, si la habilidad indica a un jugador que sacrifique una criatura, ese jugador no puede sacrificar una criatura que no estaba en el campo de batalla cuando la habilidad debería haberse disparado.

Aumento: Si el la habilidad disparada se considera normalmente perjudicial para el jugador que la controla and son los propietarios de la carta responsable de la existencia del disparo, la penalización es una advertencia. El estado de juego actual no se usa para determinar esto, aunque habilidades simétricas (como la Mina aullante) pueden ser consideradas perjudiciales o no dependiendo de quién está siendo afectado.

2.2. Error de juego — Mirar cartas adicionales

**Advertencia
(Warning)**

Definición

Un jugador toma una acción que podría permitirle ver los frentes de cartas que no deberían haber visto.

Esta penalización se aplica sólo una vez cuando una o más cartas se miren en la misma acción o secuencia de acciones.

Ejemplos

- A. Un jugador accidentalmente muestra (da vuelta, se le cae) una carta mientras baraja la biblioteca de un oponente.
- B. Un jugador toma una carta adicional mientras roba de su biblioteca.
- C. Un jugador mira la última carta de su mazo cuando lo presenta a su oponente para cortar/barajar.

Filosofía

Un jugador puede accidentalmente mirar cartas adicionales y esta infracción maneja situaciones donde un error de destreza o de reglas llevó a un jugador a ver cartas que no debiera haber visto. Las cartas en una biblioteca se considera que están allí hasta que tocan cartas en otro grupo oculto. Una vez que esas cartas se reunieron con otro grupo oculto, la infracción se maneja con Error de carta oculta o Violación de regla de juego.

Los jugadores no deberían usar esta penalización para obtener una "barajada gratis" o para intentar barajar cartas que no quieren robar; hacerlo puede constituir Conducta antideportiva - Hacer trampa. Los jugadores no pueden usar esta penalización como un método para hacer tiempo. La biblioteca ya está aleatorizada, así que barajar las cartas mostradas no debería implicar mucho esfuerzo.

Solución adicional

Si la cartas estaban en la biblioteca, baraja cualquier carta desconocida de un mazo de regreso en la parte aleatoria de la biblioteca, y luego coloca las cartas conocidas de antemano de regreso en su ubicación correcta.

2.3. Error de juego — Error de carta oculta

**Advertencia
(Warning)**

Definición

Un jugador comete un error en el juego que no puede ser corregido solo con la información pública disponible. No es un Error de carta oculta si el oponente reconoce la acción o controla el efecto continuo que modifica la regla de juego que fue violada. Esta infracción solo se aplica cuando la carta cuya identidad es conocida solo por un jugador está en un grupo oculto de cartas tanto antes como después del error.

Si se ve una carta adicional pero esta no es agregada al grupo, la infracción es Error de juego — Mirar cartas adicionales.

Ejemplos

- A. Un jugador roba cuatro cartas después de lanzar Ancestral Recall.
- B. Un jugador juega la habilidad de adivinar con dos cartas cuando debería haber adivinado con una.
- C. Un jugador resuelve el disparo de un Confidente oscuro, pero olvida mostrar la carta antes de ponerla en su mano.
- D. Un jugador tiene más cartas en su mano de las que puede justificar.
- E. Un jugador lanza Anticipar y toma las primeras cuatro cartas de su biblioteca.
- F. Un jugador que comienza roba por su turno.

Filosofía

Aunque el estado de juego no puede ser regresado al estado ‘correcto’, este error puede ser mitigado dando al oponente suficiente conocimiento y la habilidad para corregir el error para que pueda generar una menor ventaja.

Si las cartas son colocadas en una zona pública, entonces su orden es conocido y la infracción puede ser tratada como una Violación de regla de juego. El orden no puede ser determinado por los frentes de las cartas solo visibles para un jugador a menos que la carta esté en una posición unívocamente identificable (como la primera carta de la biblioteca o la única en la mano).

Ten cuidado de no aplicar esta infracción en situaciones donde el error públicamente corregible lleve a una situación incorregible como una Inspiración súbita lanzada usando maná verde. Es estas situaciones, la infracción se basa en la causa original.

La información sobre cartas previamente conocida por el oponente, como cartas anteriormente mostradas mientras estaban en la parte superior de la biblioteca o por mirar anteriormente la mano, pueden ser tenidas en consideración al determinar el grupo de cartas al cual aplicar la solución.

Siempre trabaja con el grupo más chico posible para solucionar el error. Esto puede significar aplicar la solución a solo parte de un grupo definido por una instrucción. Por ejemplo, si un jugador resuelve Compañía reunida, toma tres cartas con una mano y luego cuatro con la otra, el grupo de cuatro cartas robado último debería ser usado para la solución, en lugar del grupo completo de siete cartas.

Solución adicional

En los casos donde la infracción fue inmediatamente seguida de mover una carta del grupo afectado a una ubicación conocida, como puede ser descartar, poner cartas en la parte superior de la biblioteca, o jugar una tierra, se puede realizar una simple vuelta atrás hasta el punto justo después del error.

Si el grupo de carta que contiene el error ya no existe, no hay una solución aplicable.

Si el error coloca cartas en un grupo de antemano y antes deberían haberse realizado otras operaciones que involucran cartas en el grupo, el jugador muestra el grupo de cartas que contiene

el excedente y el oponente elige una cantidad de cartas previamente desconocidas. Pon esas cartas a un lado hasta el punto en el cual deberían haber sido legalmente agregadas, luego devuélvelas al grupo.

Si el error involucra una o más cartas que deberían haber sido mostradas, el jugador muestra el grupo de cartas que contiene las cartas no mostradas y su oponente elige esa cantidad de cartas antes desconocidas. Trata esas cartas como si fueran las ‘mostradas’ y regresas al grupo del cual se estaba eligiendo; el jugador luego repite la acción. Si recrear la elección original y repetir la acción sería demasiado disruptivo, deja las cartas elegidas en la mano.

Si un grupo afectado por el error contiene más cartas de las que debiera contener, el jugador muestra el grupo de cartas que contiene el excedente y su oponente elige una cantidad de cartas previamente desconocidas suficiente para reducir el grupo al tamaño correcto. Estas cartas excedentes vuelven a la ubicación correcta. Si esa ubicación es la biblioteca, deberían ser barajadas en la parte aleatoria a menos que su propietario conociera previamente la identidad de la o las cartas movidas ilegalmente; esas cartas, elegidas por el oponente, regresan a su ubicación original. Por ejemplo, si un jugador con Esfinge de la isla Jwar roba ilegalmente una carta, esa carta debería volver a la parte superior de su biblioteca.

Aumento: Si una carta boca abajo que usa la habilidad de metamorfosis se descubre durante el juego que no tiene la habilidad de metamorfosis, la penalización es una Pérdida de juego. Si el jugador tiene una o más cartas con la habilidad de metamorfosis en la mano, no agregó cartas a su mano desde que lanzó la carta en infracción y descubre el error por sí mismo, el aumento no se aplica y puede intercambiar la carta por una carta en la mano con la habilidad de metamorfosis.

2.4. Error de juego — Error de procedimiento de mulligan

Advertencia (Warning)

Definición

Un jugador comete un error como parte del procedimiento de mulligan. Una vez que el procedimiento de mulligan ha terminado y comienza el juego, cualquier carta sobrante causado por error en el mulligan debe ser tratado como Violación de regla de juego - Error de carta oculta.

Los errores de procedimiento triviales que no dan ninguna ventaja, como declarar un mulligan anticipadamente, no son una infracción.

Ejemplos

- A. Un jugador roba ocho cartas al comienzo de un juego (en lugar de siete).
- B. Un jugador elige no hacer un mulligan y luego hace un mulligan al ver que su oponente realiza un mulligan.

Filosofía

Los errores previos al comienzo del juego tienen una opción menos disruptiva, un mulligan forzado, que no está disponible en ningún otro momento del juego.

Solución adicional

El jugador realiza un mulligan adicional.

2.5. Error de juego — Violación de regla de juego

Advertencia (Warning)

Definición

Esta infracción cubre la mayoría de las situaciones de juego en las cuales un jugador comete un error o no sigue un procedimiento de juego correctamente. Lidia con violaciones a las Reglas completas que no están cubiertas por los otros Errores de juego.

Ejemplos

- A. Un jugador lanza Ira de Dios por 3W (el coste actual es 2WW).
- B. Un jugador no ataca con una criatura que debe atacar todos los turnos.
- C. Un jugador se olvida de poner una criatura con daño letal en su cementerio y esto no se descubre hasta varios turnos después.
- D. Un Revocador pirexiano está en el campo de batalla y no se eligió un nombre de carta para él.
- E. Un jugador lanza Brainstorm y se olvida de devolver dos cartas a la parte superior de su biblioteca.

Filosofía

Si bien las Violaciones de reglas de juego pueden atribuirse a un jugador, normalmente ocurren en una zona pública y ambos jugadores son responsables de saber qué está pasando en el juego. Es tentador intentar "arreglar" estos errores, pero es importante que sean tratados de manera consistente sin importar el impacto en el juego.

Solución adicional

Primero, considera una vuelta atrás simple (ver la sección 1.4).

Si una simple vuelta atrás no es suficiente y la infracción cae en una o más de las siguientes categorías, y sólo en esas categorías, realiza la corrección parcial adecuada:

- Si un jugador olvidó enderezar uno o más permanentes al comienzo de su turno y todavía es el mismo turno, enderézalos.
- Si un jugador realizó una elección ilegal (incluyendo ninguna elección cuando debía hacerlo), para una habilidad estática que genera un efecto continuo todavía en el campo de batalla, ese jugador hace una elección legal.
- Si un jugador falló al robar cartas, descartar cartas o regresar cartas de su mano a otra zona, el jugador lo hace.
- Si un objeto está en una zona incorrecta ya sea por que se olvidó un cambio de zona requerido o por que se lo colocó en una zona incorrecta durante un cambio de zona, el objeto exacto es todavía conocido para todos los jugadores, y puede ser movido con una mínima interrupción del estado de juego actual, pon el objeto en la zona correcta.

- Si el orden de asignación de daño no fue declarado, el jugador apropiado elige ese orden.

Para cada uno de estas soluciones, una vuelta atrás simple puede aplicarse antes si hará que aplicar la solución sea más simple. Las habilidades disparadas son generadas por estas correcciones parciales sólo si hubieran ocurrido si la acción se hubiera realizado en el momento correcto.

De otro modo, puede considerarse una vuelta atrás completa o dejar el estado de juego como está.

Para la mayoría de los Errores de juego no descubiertos en un tiempo razonable para que un jugador lo descubra, los oponentes reciben una penalización por Error de juego — No mantener el estado de juego. Si el juez cree que ambos jugadores fueron responsables por la Violación de regla de juego, por ejemplo porque el oponente controla el efecto continuo que modifica las reglas de juego que llevaron a la Violación de regla de juego o porque un jugador realizó una acción siguiendo una indicación de otro jugador, ambos jugadores reciben un Error de juego — Violación de regla de juego. Por ejemplo, si un jugador lanza Camino al exilio sobre la criatura de un oponente y el oponente pone la criatura en el cementerio, ambos jugadores cometieron esta infracción.

2.6. Error de juego — No mantener el estado de juego

Advertencia (Warning)

Definición

Un jugador permite a otro jugador en el juego cometer una infracción de 'Error de juego' y no lo señala de inmediato. Si un juez cree que un jugador intencionalmente no señala una acción ilegal de otro jugador, ya sea por su propia ventaja, o para mencionarlo más adelante en un momento más ventajoso, deberían considerar la infracción Conducta antideportiva — Hacer trampa. No recordar a un oponente sus habilidades disparadas nunca es No mantener el estado de juego o Hacer trampa.

Ejemplos

- A. El oponente de un jugador olvida mostrar la carta buscada con Tutor mundano. No se descubre hasta el final del turno.
- B. Un jugador no se percata de que su oponente tiene una Capa de armadillo sobre una criatura con protección contra verde.

Filosofía

Si un error fue descubierto antes de que un jugador pudiera obtener ventaja, entonces los peligros de que el estado de juego esté alterado son mucho menores. Si el error persiste, al menos una parte de la culpa es del oponente, que no notó el error.

3. ERRORES DE TORNEO (TOURNAMENT ERRORS)

Los errores de torneo son violaciones a las Reglas de Torneos de **Magic**. Si el juez cree que el error fue intencional, debería considerar Conducta antideportiva — Hacer trampa.

Si un jugador viola las Reglas de torneo de **Magic** de una manera no cubierta por las infracciones aquí mencionadas, el juez debería explicar el procedimiento adecuado al jugador, pero no asignar una penalización. Ignorar repetida o voluntariamente estas reglas puede requerir una investigación adicional.

La segunda o subsiguiente Advertencia por ofensas de Error de torneo en la misma categoría es aumentada a Pérdida de juego. Para torneos de varios días, el aumento de penalización por reiteración para estas infracciones se reinicia cada día.

3.1. Error de torneo — Tardanza

Pérdida de juego (Game Loss)

Definición

Un jugador no está en su asiento al comienzo de una ronda, o no ha completado tareas asignadas dentro del tiempo permitido. Si una ronda comienza antes del tiempo en que hubiera terminado la ronda anterior (porque todos los jugadores terminaron temprano), la tardanza no se aplica hasta el tiempo programado de finalización de la ronda anterior.

Si, antes o durante una partida, un jugador solicita y recibe permiso a un juez para tener un retraso por una tarea legítima, como ir al baño o encontrar cartas perdidas, ese jugador puede tener hasta 10 minutos para realizar esa tarea sin que se considere tardanza. Si el jugador usa más de 10 minutos, se aplicará una Pérdida de partida. De otro modo, no se aplicará penalización y se le dará una extensión de tiempo por el tiempo que usó.

Ejemplos

- A. Un jugador llega a su asiento 5 minutos después de comenzar la ronda.
- B. Un jugador entrega su lista de mazo una vez terminado el tiempo designado por el juez u organizador.
- C. Un jugador pierde su mazo y no puede encontrar cartas de reemplazo dentro de los primeros 10 minutos de una ronda.
- D. Un jugador se sienta en la mesa incorrecta y juega contra el oponente incorrecto.

Filosofía

Los jugadores son responsables de estar a tiempo y en el asiento correcto para sus partidas, y de completar los registros en el tiempo adecuado. El Organizador del torneo puede anunciar que está dando a los jugadores algo de tiempo adicional antes de asignar la penalización. De otro modo, se aplica la penalización tan pronto como comience la ronda.

Solución adicional

Los jugadores reciben una extensión de tiempo correspondiente con la duración de la tardanza.

Aumento: Un jugador que no se encuentre en su asiento a los 10 minutos de comenzada la ronda recibirá una Pérdida de partida y será eliminado del torneo a menos que se presente con el Juez principal o el Administrador de resultados antes del final de la ronda.

Disminución: Un jugador que llega a su asiento antes de que haya pasado 1 minuto de ronda recibe una Advertencia.

3.2. Error de torneo — Ayuda externa

Pérdida de partida (Match Loss)
--

Definición

Un jugador, espectador u otro participante del torneo realiza algo de lo siguiente:

- Busca consejo de juego o información privada sobre su partida de otras personas una vez que se sentó para su partida.
- Da consejo de juego o muestra información privada a jugadores que se sentaron para su partida.
- Durante un juego, mira notas (distintas de páginas del Oracle) tomadas antes del comienzo oficial de la partida actual.

Estos criterios también se aplican a cualquier parte de construcción de mazo y draft de un torneo limitado. Además, no se pueden tomar ningún tipo de notas durante un draft. Algunos formatos en equipo tienen reglas de comunicación adicionales que pueden modificar la definición de esta infracción.

Las notas tomadas fuera de la partida actual sólo pueden verse entre juegos, y deben haber estado en poder del jugador desde el comienzo de la partida.

Ejemplos

- A. Durante un juego un jugador mira notas sobre el sidebar que fueron creadas antes del torneo.
- B. Un espectador señala la jugada correcta a un jugador, que no solicitó la información.

Filosofía

Los torneos prueban la destreza de un jugador, no su habilidad para seguir consejos externos o indicaciones. Cualquier consejo estratégico, consejo de juego o de construcción de una fuente externa se considera ayuda externa.

Las modificaciones visuales a las cartas, incluyendo texto breve, que provean una pequeña información estratégica, son aceptables y no se consideran notas. No se puede escribir en las cartas instrucciones detalladas o consejos complejos de estrategia. El Juez Principal es la autoridad final sobre qué cartas y qué notas son aceptables para el torneo. A los espectadores que comenten esta infracción podría solicitárseles que dejen el lugar si no están inscriptos en el torneo.

Disminución: Si la información adquirida es información que el jugador podría haber accedido entre juegos, la penalización es una Pérdida de juego.

3.3. Error de torneo — Juego lento

Advertencia (Warning)

Definición

Un jugador toma más tiempo del razonablemente necesario para completar acciones de juego. Si un juez cree que un jugador está intencionalmente jugando lento para sacar ventaja del límite de tiempo, la infracción es Conducta antideportiva — Demorar la partida.

También es juego lento si un jugador continúa ejecutando un ciclo sin poder dar una cantidad exacta de veces que lo repetirá y el estado de juego resultante esperado.

Ejemplos

- A. Un jugador revisa varias veces el cementerio de su oponente sin ningún cambio significativo en el estado de juego.
- B. Un jugador pierde tiempo escribiendo el contenido de la biblioteca de un oponente al resolver una Hemorragia de pensamientos.
- C. Un jugador usa una cantidad de tiempo excesiva para barajar su mazo entre juegos.
- D. Un jugador se para de su asiento para mirar las posiciones o va al baño sin permiso de un oficial.

Filosofía

Todos los jugadores tienen la responsabilidad de jugar suficientemente rápido para que su oponente no tenga una desventaja significativa por el límite de tiempo. Un jugador puede estar jugando lento sin darse cuenta. Un comentario del tipo “Necesito que juegues un poco más rápido” es apropiado y normalmente suficiente. Si sigue jugando lento, debería ser penalizado.

Solución adicional

En la eventualidad de que la partida exceda el límite de tiempo, se agregan dos turnos adicionales a la cantidad de turnos adicionales jugados. Esta extensión de turno ocurre antes que comience el procedimiento de final de partida y después de cualquier extensión de tiempo que se haya otorgado.

No se otorga ningún turno adicional si la partida ya está en turnos adicionales, aunque sí se aplica la Advertencia.

3.4. Error de torneo — Problema de lista de mazo

**Pérdida de
juego (Game
Loss)**

Definición

La lista de mazo es ilegal, no se corresponde con lo que el jugador planea jugar, o necesita ser modificada porque se perdió una carta durante el transcurso del torneo.

Esta infracción no cubre los errores en el registro hechos por otro participante antes del intercambio del conjunto de cartas de mazo cerrado. Esos deberían ser corregidos a criterio del juez.

Ejemplos

- A. Un jugador en un torneo Legacy tiene listado Mana Drain (una carta prohibida) en su lista de mazo.
- B. Un jugador tiene una lista de mazo de 56 cartas. Su mazo actualmente contiene 60 cartas, con cuatro Esfumar no escritos.
- C. Un jugador escribe ‘Sarkhan’ en un formato que contiene tanto a Sarkhan, el dragonhablante como a Sarkhan invicto.
- D. Un jugador pierde algunas cartas y no puede encontrar copias de reemplazo, impidiéndole jugar un mazo que coincida con su lista de mazo.
- E. Un jugador registra Ajani, protector gallardo, pero está jugando Ajani implacable.

Filosofía

Las listas de mazo se usan para asegurar que los mazos no son cambiados durante el transcurso de un torneo. Los jueces y otros oficiales de torneo deben estar atentos y recordar a los jugadores antes de comenzar el torneo de la importancia de entregar una lista de mazo legal y jugar con un mazo legal. Un jugador normalmente recibe una Pérdida de juego si su lista de mazo es cambiada después de que comenzó el torneo.

Las penalizaciones por error de lista de mazo descubiertas fuera del contexto de la partida y sus procedimientos (como por ejemplo descubiertas durante una cuenta de la lista de mazo) se asignan al comienzo de la siguiente partida a menos que el juez crea que hay una importante evidencia de que el mazo es ilegal.

Los nombres ambiguos o poco claro pueden permitir a un jugador manipular los contenidos de su mazo hasta que sea descubierto. Nombres acortados de personajes (planeswalkers y otros permanentes legendarios) en las listas de mazo son aceptables siempre y cuando sean la única versión de ese personaje en el formato y se tratan como si fuera esa carta, incluso si otras cartas comienzan con el mismo nombre.

El juez principal puede elegir no asignar esta penalización si cree que lo que el jugador escribió es obvio y no ambiguo, incluso si no completamente exacto. En torneos Limitados, el juez principal puede optar por no asignar esta penalización a la cantidad de tierras básicas anotadas incorrectamente si cree que la cantidad de tierras correctas es obvia. Esto debería ser determinado solamente por lo que está escrito en la lista de mazo, y no basado en la intención o

el contenido actual del mazo; si se necesita revisar el mazo para confirmar entonces lo escrito no es obvio.

Solución adicional

Si la lista de mazo contiene cartas ilegales, remuévelas.

Altera la lista de mazo para que coincida con el mazo que el jugador está jugando. Si el mazo/sideboard y la lista de mazo violan ambos una restricción máxima de cartas (normalmente demasiadas cartas en un sideboard, más de cuatro de una carta, o la misma carta en dos mazos en el formato Construido Unificado), quita las cartas según indicaciones del jugador para que la lista de mazo sea legal.

Si el mazo contiene demasiado pocas cartas, el jugador elige agregar cualquier combinación de cartas llamadas Llanura, Isla, Pantano, Montaña o Bosque hasta alcanzar el mínimo. Modifica la lista de mazo para reflejar esto. Estos cambios pueden ser revertidos sin penalización si el jugador luego puede encontrar reemplazos idénticos para las cartas originales legales.

3.5. Error de torneo — Problema de mazo

Advertencia (Warning)

Definición

El contenido del mazo o sideboard no se corresponden con la lista de mazo registrada y la lista de mazo representa lo que el jugador planea jugar.

Si hay cartas adicionales guardadas con el sideboard que podrían ser usadas en el mazo del jugador, deberían ser consideradas parte del sideboard, a menos que sean:

- Cartas promocionales que fueron entregadas como parte del torneo.
- Cartas de dos caras representadas por cartas de listado en el mazo.
- Cartas de dos caras usadas para representar el lado 'reverso' de cartas en el mazo. Estas cartas no deben estar en folios iguales a los del mazo principal y/o el sideboard.

Las cartas en distintos protectores, las fichas y las cartas de dos caras para las cuales se están usando cartas de listado se ignoran al determinar la legalidad del mazo (no del sideboard).

Si un jugador no puede encontrar cartas (o equivalentes idénticos) de su mazo principal, en su lugar trátalo como un Problema de lista de mazo. Si faltan cartas del sideboard, regístralo, pero no se asigna penalización.

Ejemplos

- A. Un jugador tiene 59 cartas en su mazo, pero 60 anotadas en su lista de mazo.
- B. Un jugador tiene un Pacifismo en su mazo de un oponente anterior.
- C. En el primer juego de una partida, un jugador tiene una Aguja medular en su mazo, pero solo tiene una registrada en su sideboard.

Filosofía

Se espera que los jugadores llamen la atención sobre errores en el mazo inmediatamente, y no ganen una ventaja potencial por tener las cartas en su mazo.

Las formas más comunes de error de mazo son error al quitar el sideboard y tener una carta en el mazo equivocado. En ambas es difícil ganar ventaja sin hacer obviamente trampa. Permitirle al oponente elegir con qué carta deberían proseguir es suficiente para compensar situaciones descubiertas fácilmente. Los duplicados de cartas que comienzan en el mazo principal son más problemáticas, ya que no es fácil descubrirlas, y por eso es necesario aumentar la penalización.

Esta ventana en la cual es necesario asignar una Pérdida de juego existe para desalentar el abuso intencional del mínimo de cartas en el mazo. Una vez pasado ese punto, el oponente acuerda que el mazo es válido. Los jueces deberían ser precavidos de las posibilidades de abuso al investigar estas infracciones.

Solución adicional

Ubica cualquier carta faltante del mazo y cualquier carta incorrecta en cualquier zona de juego. El oponente elige cuál de las cartas perdidas reemplaza cada carta incorrecta; las adicionales son barajadas en la parte aleatoria de la biblioteca. Si se quita más cartas de las que se agregan, prioriza las que no estaban en la biblioteca. Si todavía hay cartas adicionales no en la biblioteca que deben ser reemplazadas, son reemplazadas por cartas aleatorias de la biblioteca. Si la o las cartas faltantes están en el sideboard y no es el primer juego, elige las que serán regresadas al mazo al azar entre todas las cartas del mazo principal en el sideboard.

Si las cartas faltantes estaban en el mazo de un oponente anterior o actual, asigna una penalización a ambos jugadores.

Aumento: Si se descubre que faltan cartas en el mazo o sideboard al presentarlo al oponente para que baraje antes del juego, o durante una verificación de mazo, y las cartas perdidas no están en el mazo del oponente, la penalización es una Pérdida de juego.

Aumento: Si un oponente puede que haya tomado decisiones estratégicas basado en la presencia de una carta de sideboard (como haber visto una carta de la biblioteca durante un efecto de búsqueda), la penalización es una Pérdida de juego.

Aumento: Si por un error hay más copias de una carta del mazo principal en el mismo de las que estaban registradas y esto se descubre después de que comenzó el juego, la penalización es una Pérdida de juego a menos que todas las copias de la carta todavía estén en la porción aleatoria de la biblioteca. Por ejemplo si la lista de mazo tiene dos copias de Choque en el mazo principal y dos en el sideboard, pero una búsqueda encuentra dos copias de Choque en la biblioteca, y hay otra en el cementerio, la penalización es aumentada.

3.6. Error de torneo — Violación del procedimiento de Limitado

**Advertencia
(Warning)**

Definición

Un jugador comete un error técnico durante un draft.

Ejemplos

- A. Un jugador pasa un sobre a su izquierda cuando debería hacerlo a la derecha.
- B. Un jugador se excede en el tiempo para realizar su elección de draft.
- C. Un jugador pone una carta en su montón de draft, y luego la toma nuevamente.
- D. Un jugador mueve su cabeza de costado en momentos inadecuados.

Filosofía

Los errores en el draft son disruptivos y podrían serlo aún más si no se corrigen inmediatamente. Los anuncios previos al draft o las reglas específicas del torneo pueden especificar penalizaciones adicionales por Violación del procedimiento de Limitado.

3.7. Error de torneo — Violación de la política de comunicación

**Advertencia
(Warning)**

Definición

Un jugador viola la política de Comunicación de jugadores detallada en la sección 4 de las Reglas de torneo de **Magic** y el juez cree que su oponente tomó una acción en el juego o claramente decidió no actuar basado en información errónea. Esta infracción sólo se aplica a violaciones de esa política, no a una confusión de comunicación general.

Ejemplos

- A. Se le pregunta a un jugador cuántas cartas tiene en su mano y responde “tres”. Un poco después, su oponente lanza un hechizo de descarte y se da cuenta que tiene cuatro.
- B. Un jugador mantiene sus Elfos de Llanowar con sus tierras, y su oponente ataca pensando que no tiene bloqueadores.
- C. Un jugador lanza Camino al exilio, y olvida recordar a su oponente que tiene oportunidad de buscar una tierra básica.

Filosofía

Una comunicación clara es esencial al jugar **Magic**. Aunque muchas faltas serán intencionales, es posible que un jugador cometa un error genuino que genera confusión y no debería ser penalizado con severidad.

Un jugador puede cometer esta infracción en situaciones en las que no habla. Un estado ambiguo de la mesa no es automáticamente una penalización, pero se alienta a los jueces a pedirle a los jugadores que corrijan situaciones ambiguas antes de que resulten problemáticas.

La aplicación incorrecta de un atajo normalmente no es una Violación de la política de comunicación, ya que la interpretación por defecto se aplica en situaciones ambiguas y el

oponente puede actuar sobre ese atajo. Cualquier desviación de un atajo de torneo requiere una explicación clara.

Solución adicional

La vuelta atrás debería ser considerada hasta el momento de la acción, no de la comunicación incorrecta.

3.8. Error de torneo — Cartas marcadas

Advertencia (Warning)

Definición

Las cartas o protectores en el mazo de un jugador tienen inconsistencias que permitirían que fueran diferenciadas entre ellas mientras están en la biblioteca. Esto incluye marcas de raspado, de uñas, decoloraciones, bordes doblados y arqueos por ser foil o premium.

Ejemplos

- A. Un jugador tiene pequeñas marcas en algunos de sus protectores. Las marcas están en una montaña, un Jerarca loxodón y una Hélice de relámpago.
- B. Un jugador tiene varias cartas premium que se diferencian significativamente del resto del mazo.
- C. Las tierras básicas en un mazo sin protectores de un jugador son de una colección con dorsos notoriamente más claros.

Filosofía

Los protectores y las cartas normalmente se marcan durante el transcurso de un torneo y, mientras un jugador no intente obtener ventaja de esto, solucionar la situación es suficiente en la mayoría de los casos. Nótese que casi todos los protectores pueden ser considerados marcados en alguna manera y los jueces deberían tener esto en cuenta al aplicar penalizaciones. En los casos de cartas marcadas es muy importante educar a los jugadores para que barajen sus cartas antes de ponerle los protectores.

Esta infracción se aplica solo a cartas en el mazo de un jugador. Los protectores con marcas en el sideboard no son ilegales a menos que sean colocados en el mazo sin cambiarlos. A menos que estén investigando, los jueces deberían avisar a los jugadores si tienen alguna preocupación sobre cartas marcadas en el sideboard.

Solución adicional

El jugador necesita reemplazar la(s) carta(s) o protector(es) por una versión no marcada o, si no usa protectores, usarlos para esconder las marcas. Si las mismas cartas se marcaron durante el juego del torneo, el Juez principal podría decidir hacer una carta de reemplazo.

Aumento: Si un jugador no puede encontrar cartas de reemplazo, puede reemplazar esas cartas con cartas llamadas Llanura, Isla, Pantano, Montaña o Bosque. Como la lista de mazo es alterada para coincidir con los nuevos contenidos del mazo, la penalización es una Pérdida de juego. Este cambio puede ser revertido más adelante sin más penalizaciones si se encuentran reemplazos para las cartas marcadas.

Aumento: Si el Juez principal cree que el propietario de un mazo al notar el patrón de marcas podría sacar ventaja sustancial de este conocimiento, la penalización es una Pérdida de juego.

3.9. Error de torneo — Barajar insuficientemente

Advertencia (Warning)

Definición

Un jugador, sin intención, no baraja suficientemente su mazo o una porción de su mazo antes de presentarlo a su oponente, o no lo presenta a su oponente para que baraje adicionalmente. Un mazo no está barajado si un juez cree que un jugador podría conocer la posición o distribución de una o más cartas en su mazo.

Ejemplos

- A. Un jugador se olvida de barajar su biblioteca después de buscar una carta.
- B. Un jugador busca una carta, luego hace un único barajado riffle-shuffle con la biblioteca antes de presentarla a su oponente.
- C. Un jugador no baraja la porción de su biblioteca mostrada durante la resolución de una habilidad de cascada.

Filosofía

Se espera que los jugadores barajen su mazo cuando es necesario y se espera de ellos también que tengan la habilidad y el conocimiento de aleatorización para hacerlo correctamente. Sin embargo, como el oponente tiene la oportunidad de barajar después de que el jugador lo hace, el potencial de ventaja disminuye si se siguen las políticas de torneos.

En cualquier momento en que las cartas de un mazo puedan ser vistas, ya no están barajadas, incluso si el jugador conoce sólo la posición de una o dos cartas. Los jugadores deben tener cuidado al barajar de no mostrar cartas, ya sea a sí mismos, a sus compañeros o sus oponentes.

Un jugador debería barajar su mazo usando diversos métodos. El bajarado en pila ordenadas solo está permitido al comienzo de un juego. Cualquier manipulación, acomodo o similar es aceptable antes de la aleatorización, siempre y cuando el mazo después se baraje suficientemente.

Solución adicional

Barajar la porción adecuada del mazo suficientemente.

4. CONDUCTA ANTIDeportiva (UNSPORTING CONDUCT)

La conducta antideportiva es comportamiento disruptivo que puede afectar la seguridad, competitividad, diversión o integridad de un torneo de manera significativa.

La conducta antideportiva no es lo mismo que la falta de conducta deportiva. Hay mucho lugar para comportamiento “competitivo” que ciertamente no es “agradable” ni “deportivo” pero que aún así no califica como “antideportivo”. El juez principal es la autoridad final sobre qué constituye conducta antideportiva.

Los jueces deberían informar al jugador cómo su conducta es disruptiva. Se espera que el jugador corrija esa situación y comportamiento inmediatamente. Sin embargo, aunque asegurarse de que el jugador entiende la severidad de sus acciones es importante, los jueces deben focalizarse primero en calmar la situación y luego en asignar infracciones y penalizaciones.

4.1. Conducta antideportiva — Menor (Unsporting Conduct — Minor)

Advertencia (Warning)

Definición

Un jugador realiza una acción que es disruptiva para el torneo o sus participantes. Puede afectar el nivel de confort de aquellos alrededor del individuo, pero determinar si esto es así realmente no es necesario.

Ejemplos

- A. Un jugador usa lenguaje excesivamente profano y vulgar.
- B. Un jugador demanda repetida e inapropiadamente a un juez que su oponente reciba una penalización.
- C. Un jugador apela al Juez Principal antes de esperar que el juez de piso explique su decisión sobre una regla.
- D. Un jugador arroja su mazo al piso tras perder un juego.
- E. Un jugador deja demasiada basura en el área de juego después de dejar la mesa.
- F. Un jugador no sigue una petición de un oficial de torneo de dejar el área de juego.

Filosofía

Todos los participantes deberían esperar un entorno seguro y divertido en un torneo, y un jugador necesita saber si su comportamiento no es aceptable para mantener ese entorno.

Solución adicional

El jugador debe corregir el problema inmediatamente. Infracciones subsiguientes por Conducta antideportiva — Menor, incluso por ofensas distintas, resultarán en una Pérdida de juego. Si se da una Pérdida de juego por infracciones repetidas, y esto ocurre al final del juego, es aceptable que el juez aplique la penalización para el próximo juego.

4.2. Conducta antideportiva — Mayor (Unsporting Conduct — Major)

**Pérdida de
partida (Match
Loss)**

Definición

Un jugador realiza una acción contra uno o más individuos que razonablemente podría esperarse que cree un sentimiento de ser molestado, amenazado, intimidado o acosado. Esto puede incluir insultos basados en raza, color, religión, nacionalidad, edad, género, discapacidad u orientación sexual. Las amenazas de violencia física deberían ser tratadas como Conducta antideportiva — Comportamiento agresivo.

Es posible que quien ofende cometa esta infracción sin intención de malicia o daño al sujeto molestado.

Ejemplos

- A. Un jugador usa un insulto racial contra su oponente.
- B. Un jugador toma fotos inapropiadas de otro jugador sin su permiso expreso.
- C. Un jugador le pide una cita a un espectador, se la niegan, y continúa insistiendo.
- D. Un jugador obstruye el paso a propósito a otro jugador intentando inducir el contacto físico.
- E. Un espectador utiliza redes sociales para intimidar a otro jugador.

Filosofía

Un ambiente seguro es una expectativa básica de cualquier asistente a un torneo. La intimidación socava la seguridad e integridad de un torneo. Los jugadores que concientemente creen situaciones dañinas u hostiles en un torneo se espera que corrijan el comportamiento inmediatamente y demuestren arrepentimiento o sean removidos.

Por la naturaleza conflictiva de esta infracción, los jueces necesitan detener cualquier partida en curso y separar a los jugadores. Se debe tener cuidado de no empeorar la situación si es posible. El ofensor será removido del área para recibir la penalización, y educación sobre por qué el comportamiento no es aceptable sin importar las excusas. Puede que necesiten unos momentos para tranquilizarse. Se anima a pedir disculpas, pero el deseo de los otros individuos de no interactuar con su acosador debe ser respetado.

Los oficiales deben investigar estos asuntos tan pronto como sean avisados de ellos. Si determinan que la infracción no coincide con los criterios para Conducta antideportiva — Mayor, igualmente se recomienda hablar con los jugadores para evitar futuros mal entendidos.

Solución adicional

El jugador debe corregir su comportamiento de inmediato. Si la ofensa ocurre al final de una partida, es aceptable que el juez aplique la penalización para la próxima partida.

Aumento: Si la ofensa fue cometida con mala intención, el jugador no muestra arrepentimiento, o la ofensa es repetida más adelante, la penalización es Descalificación y expulsión del local.

4.3. Conducta antideportiva — Determinar incorrectamente un ganador

**Pérdida de
partida (Match
Loss)**

Definición

Un jugador usa u ofrece usar un método que no es parte del juego actual (incluyendo acciones no legales en el juego actual) para determinar el resultado de un juego o partida, o usa lenguaje diseñado para engañar a alguien que no sabe que es contrario a las reglas hacer dicha oferta.

Si el jugador sabía que lo que estaba haciendo era contrario a las reglas, la infracción es Conducta antideportiva— Hacer trampa.

Ejemplos

- A. En cuanto se termina el tiempo de ronda, dos jugadores que están por empatar lanzan un dado para determinar el ganador.
- B. Un jugador ofrece lanzar una moneda para determinar el ganador de una partida.
- C. Dos jugadores hacen una pulseada para determinar el ganador de una partida.
- D. Dos jugadores juegan piedra-papel-tijera para decidir si deben jugar o empatar la partida.
- E. Dos jugadores comparan el coste de maná convertido de las primeras cartas de sus bibliotecas para determinar el ganador de un juego al final de turnos adicionales.
- F. Dos jugadores muestran cartas de la parte superior de sus bibliotecas para ver “quién hubiera ganado” después de los turnos adicionales.
- G. Un jugador dice “Qué mal, vamos a empatar, y eso es malo para ambos. Si solo hubiera algo que pudiéramos hacer al respecto.”

Filosofía

Usar un método fuera del juego para determinar un ganador compromete la integridad del torneo.

Las partidas que terminan en empate por tiempo deben reportarse como tales y no están excluidas de esta penalización si los jugadores usan un método ilegal para determinar el resultado.

4.4. Conducta antideportiva — Soborno y apuestas

**Pérdida de
partida (Match
Loss)**

Definición

Un jugador ofrece un incentivo para que su oponente acepte conceder, empatar o cambiar el resultado de una partida, incita un incentivo de ese tipo, o acepta uno. Referirse a la sección 5.2 de las Reglas de Torneos de **Magic** para una descripción detallada de qué constituye soborno.

Existen apuestas cuando un jugador o espectador de un torneo hace u ofrece hacer una apuesta sobre el resultado de un torneo, partida o cualquier parte de un torneo o partida. La apuesta no necesita ser monetaria ni es relevante si un jugador está o no apostando sobre su propia partida.

Si el jugador sabía que lo que estaba haciendo era contrario a las reglas, la infracción es Conducta antideportiva— Hacer trampa.

Ejemplos

- A. Un jugador en una ronda Suiza ofrece a su oponente \$100 para que conceda la partida.
- B. Un jugador ofrece a su oponente una carta a cambio de un empate.
- C. Un jugador pide una concesión a cambio de un reparto de premios.
- D. Dos jugadores acuerdan que el ganador de una partida podrá elegir una carta rara del mazo de la otra persona después de la partida.
- E. Dos espectadores hacen una apuesta sobre la cantidad de juegos que harán falta para definir una partida.

Filosofía

El soborno y las apuestas son muy disruptivos para la integridad del torneo y están estrictamente prohibidos.

4.5. Conducta antideportiva — Comportamiento agresivo

**Descalificación
(Disqualification)**

Definición

Un jugador actúa de manera amenazante hacia otros o su propiedad.

Ejemplos

- A. Un jugador amenaza con golpear a otro jugador si no le concede.
- B. Un jugador mueve la silla de otro jugador, causando que éste caiga al suelo.
- C. Un jugador amenaza a un juez después de recibir una decisión de reglas.
- D. Un jugador rompe una carta de otro jugador.
- E. Un jugador intencionalmente vuelca una mesa.

Filosofía

La seguridad de todas las personas en el torneo es extremadamente importante. No se tolerará ningún abuso físico o intimidación.

Solución adicional

El organizador debería pedirle al ofensor que abandone el salón.

4.6. Conducta antideportiva — Robo de material de torneo

**Descalificación
(Disqualification)**

Definición

Un jugador roba material del torneos, incluyendo pero no limitado a cartas o equipo de torneo.

Ejemplos

- A. Un jugador roba cartas del sideboard de su oponente.

- B. Un jugador roba un número de mesa.
- C. Un jugador se percató que tiene una carta de un oponente anterior, pero la esconde en lugar de avisarle a un oficial.

Filosofía

Los jugadores participan de un torneo y esperan que sus materiales sean protegidos. Esto no absuelve a los jugadores de la responsabilidad de cuidar sus posesiones, pero deberían poder esperar quedarse con el producto con el que comenzaron el torneo o se les dio en él. Otras instancias de robo que no involucran materiales del torneo son la responsabilidad del Organizador del torneo, aunque los jueces deberían ayudar como puedan.

Solución adicional

El organizador debería pedirle al ofensor que abandone el salón.

4.7. Conducta antideportiva — Demorar la partida

**Descalificación
(Disqualification)**

Definición

Un jugador intencionalmente juega lento para obtener ventaja del límite de tiempo. Si el juego lento no es intencional, por favor referirse a Error de torneo — Juego lento.

Ejemplos

- A. Un jugador tiene dos tierras en su mano, ninguna opción disponible que afecte significativamente el juego y usa demasiado tiempo "pensando" qué hacer para que pase el tiempo.
- B. Un jugador está adelante en juegos y baja significativamente su ritmo de juego para que su oponente tenga pocas oportunidades de alcanzarlo.
- C. Un jugador jugando lento apela una Advertencia intentando ganar ventaja al tener más tiempo para tomar una decisión.
- D. Un jugador intencionalmente hace mulligan lentamente antes del tercer juego intentando que su oponente no pueda ganar en el tiempo restante.
- E. Un jugador perdiendo un juego baja su ritmo de juego intentando que se acabe el tiempo de ronda.

4.8. Conducta antideportiva— Hacer trampa

**Descalificación
(Disqualification)**

Definición

Una persona viola una regla definida por los documentos de torneo, miente a un oficial o nota una infracción cometida en su partida (o en la de un compañero de equipo) y no llama la atención sobre ella.

Además, la ofensa debe cumplir las siguientes condiciones para ser considerada Hacer trampa:

- El jugador debe estar intentando obtener una ventaja de su acción.
- El jugador debe tener conocimiento de que está haciendo algo ilegal.

Si no se cumplen todas estas condiciones, la ofensa no es Hacer trampa y es considerada con una infracción distinta. Hacer trampa aparecerá normalmente como un Error de juego o un Error de torneo, y debe ser investigado por el juez para determinar la intención y conocimiento.

Ejemplos

- A. Un jugador altera el resultado en un talón de resultados sin que su oponente lo sepa.
- B. Un jugador miente a un oficial de torneo sobre lo que pasó en un juego para mejorar su posición.
- C. Un jugador permite que un oponente ponga una criatura en el cementerio aunque la criatura no recibió daño letal.
- D. Un jugador nota que su oponente resolvió solo la mitad de la habilidad disparada de una Espada de abundancia y escasez y decide no hacer notar el error.
- E. Un jugador espía las elecciones de otro jugador durante un draft.
- F. Un jugador agrega cartas a su conjunto de Mazo Cerrado.
- G. Un jugador se da cuenta de que robó una carta adicional, pero no llama a un juez para evitar una penalización.

APÉNDICE A — GUÍA DE REFERENCIA RÁPIDA DE PENALIZACIONES

<u>Infracción</u>	<u>Penalización</u>
Errores de juego (Game Play Errors)	
Disparo olvidado (Missed Trigger)	Ninguna
Mirar cartas adicionales (Looking at Extra Cards)	Advertencia (Warning)
Error de carta oculta (Hidden Card Error)	Advertencia (Warning)
Error de procedimiento de mulligan	Advertencia (Warning)
Violación de regla de juego (Game Rule Violation)	Advertencia (Warning)
No mantener el estado de juego (Failure to Maintain Game State)	Advertencia (Warning)
Errores de torneo (Tournament Errors)	
Tardanza (Tardiness)	Pérdida de juego (Game Loss)
Ayuda externa (Outside Assistance)	Pérdida de partida (Match Loss)
Juego Lento (Slow Play)	Advertencia (Warning)
Problema de lista de mazo	Pérdida de juego (Game Loss)
Problema de mazo	Advertencia (Warning)
Violación del procedimiento de Limitado (Limited Procedure Violation)	Advertencia (Warning)
Violación de la política de comunicación (Communication Policy Violation)	Advertencia (Warning)
Cartas Marcadas (Marked Cards)	Advertencia (Warning)
Barajar insuficientemente (Insufficient Shuffling)	Advertencia (Warning)
Conducta Antideportiva (Unsporting Conduct)	
Conducta antideportiva — Menor (Unsporting Conduct — Minor)	Advertencia (Warning)
Conducta antideportiva — Mayor (Unsporting Conduct — Major)	Pérdida de partida (Match Loss)
Determinar incorrectamente un ganador (Improperly Determining a Winner)	Pérdida de partida (Match Loss)
Soborno y apuestas (Bribery and Wagering)	Pérdida de partida (Match Loss)
Comportamiento agresivo (Aggressive Behavior)	Descalificación (Disqualification)
Robo de material de torneo (Theft of Tournament Material)	Descalificación (Disqualification)

Demorar la partida (Stalling)	Descalificación (Disqualification)
Hacer Trampa (Cheating)	Descalificación (Disqualification)

APÉNDICE B — CAMBIOS DESDE VERSIONES ANTERIORES

12 de julio de 2019

- 2.1: Se aclara que la excepción de cambio de zona no requiere un movimiento a la zona original.
- 2.2: La solución solo se aplica a infracciones que involucran la biblioteca.
- 2.3: No es un Error de carta oculta si el oponente controla un efecto continuo que causa la infracción.
- 2.4: Se rediseñó la sección para acomodar el London Mulligan.
- 2.5: Se aclara cuando deben asignarse Violaciones de regla de juego dobles.
- 3.1: Los jugadores ahora tienen un minuto más... Una única vez.
- 3.4: La exactitud de la lista de mazo puede no reflejar un error en el nombre completo.
- 3.5: Los problemas de mazo ahora se solucionan de manera similar a Error de carta oculta.
- 3.5: Se aumenta al descubrir durante el juego solo si sucede si el oponente tomó decisiones basado en la presencia de la carta.
- 3.7: Se corrigió una mención a la Violación de la política de comunicación.

3 de mayo de 2019

- 1.1: Si vas a asignarle dos Pérdidas de juego a un jugador, se asigna solo una.
- 2.2: Ahora también cubre ver accidentalmente un sidebar.
- 3.7: Los jugadores deben tomar una decisión dentro del juego para que se considere VPC.

lunes, 21 de enero de 2019

- 2.1: No hay más manejos especiales para los disparos por defecto. Se revisó la guía para corregir cambios de zona.
- 2.1: Las verificaciones de disparos detrimentales incluyen si eres propietario o no de la carta que causó el disparo.
- 2.3: Se aclararon los límites de Mirar cartas adicionales.
- 2.3: Las cartas regresan a la ubicación original, no solo a la parte superior de la biblioteca.
- 2.5: La solución parcial de cambio de zona no requiere identidad conocida.
- 3: Las penalizaciones se reinician al final del día nuevamente en los torneos de varios días (para coincidir con la sección 2).
- 3.5: Al barajar cartas del sidebar, solo se elige entre las que originalmente estaban en el mazo.
- 3.6: Los jugadores que mueven su cabeza inadecuadamente ahora pueden cometer una infracción de Violación del procedimiento de Limitado.
- 4.3: Ahora la base es una Pérdida de partida. Saber que es ilegal lo convierte en Hacer trampa.
- 4.3: Incitar a tu oponente a una determinación incorrecta es también determinación incorrecta.
- 4.3: Los jugadores ya no están obligados a reportar ofrecimientos a un oficial de torneo.
- 4.4: Ahora la base es una Pérdida de partida. Saber que es ilegal lo convierte en Hacer trampa.
- 4.4: Engañar a tu oponente para que haga una oferta de soborno o apuesta también es ilegal.
- 4.4: Los jugadores ya no están obligados a reportar ofrecimientos a un oficial de torneo.

5 de octubre de 2018

- 1: Los jueces principales pueden volver atrás decisiones causadas por un error de un juez.
- 2: Las penalizaciones se reinician al final del día nuevamente en los torneos de varios días.
- 2.5: Las correcciones parciales pueden incluir varias categorías mientras la solución entre en una de las categorías.
- 2.5: Los permanentes son los únicos tipos de objeto que se enderezan.

- 3.2:** Se usa información privada en lugar de oculta para lo que un jugador puede buscar.
- 3.4:** Los planeswalkers ahora son legendarios.
- 3.4:** Los jugadores deciden de dónde se eliminan las cartas sobrantes.
- 3.5:** Se reescribió el último aumento para que sea más claro.
- 3.9:** Se reescribió cómo manejar efectos que solo barajan un grupo de cartas en el mazo.

Todas las marcas registradas son propiedad de Wizards of the Coast, LLC en los EE. UU. y otros países. ©2019Wizards.
Traducción al español: Juan A. Del Compare